



**PERANCANGAN GAME ANDROID UNTUK PEMBELAJARAN SEJARAH KEMERDEKAAN INDONESIA
(1908 - 1945) DENGAN TARGET REMAJA USIA 13 - 18 TAHUN**

SIECHARA STEPHEN SANJAYA

11.13.0001

**PROGRAM STUDI
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA**

SEMARANG 2015



**PERANCANGAN GAME ANDROID UNTUK PEMBELAJARAN SEJARAH KEMERDEKAAN INDONESIA
(1908 - 1945) DENGAN TARGET REMAJA USIA 13 - 18 TAHUN**

SIECHARA STEPHEN SANJAYA

11.13.0001

**PROGRAM STUDI
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA**

SEMARANG 2015

PERNYATAAN ORISINALITAS

Nama : Siechara Stephen Sanjaya

NIM : 11.13.0001

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Universitas : Universitas Katolik Soegijapranata

Judul Proyek Akhir

Perancangan *Game* Android untuk Pembelajaran Sejarah Kemerdekaan Indonesia
(1908 - 1945) dengan Target Remaja Usia 13 – 18 Tahun

Menyatakan bahwa proyek akhir ini adalah hasil karya saya sendiri serta telah mengikuti peraturan akademik dalam melakukan kutipan. Apabila dikemudian hari ditemukan adanya bukti plagiasi, manipulasi, dan/atau pemalsuan data maupun bentuk-bentuk kecurangan yang lain, saya bersedia menerima sanksi dari Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Katolik Soegijapranata Semarang. Demi kepentingan akademis, maka saya bersedia dan menyetujui bentuk publikasi dari karya ilmiah ini.

Semarang, Juli 2015

Siechara Stephen Sanjaya

HALAMAN PENGESAHAN

Judul :

Perancangan *Game* Android untuk Pembelajaran Sejarah Kemerdekaan Indonesia
(1908 - 1945) dengan Target Remaja Usia 13 – 18 Tahun

Nama : Siechara Stephen Sanjaya

NIM : 11.13.0001

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Universitas : Universitas Katolik Soegijapranata

Semarang, 9 Juli 2015

Menyetujui,

Kaprogdi Desain Komunikasi Visual

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain

Koordinator Proyek Akhir DKV

Ir. Tri Hesti Mulyani, MT.

NIDN. 0611086201

Ir. Robert Rianto Widjaja, MT.

NIDN. 0627066701

Ir. Robert Rianto Widjaja, MT.

NIDN. 0627066701

HALAMAN PENGESAHAN

Judul :

Perancangan *Game* Android untuk Pembelajaran Sejarah Kemerdekaan Indonesia
(1908 - 1945) dengan Target Remaja Usia 13 – 18 Tahun

Nama : Siechara Stephen Sanjaya

NIM : 11.13.0001

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Universitas : Universitas Katolik Soegijapranata

Semarang, 9 Juli 2015

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II

Bayu Widianoro, ST. MSn

NIDN. 0629077403

Ronny Jonathan, S.Ds

NPP. 058.5.2013.102

Penguji I

Penguji II

Penguji III

Prof Dr.-Ing. Ir. L.M.F. Purwanto, M.T.

NIDN. 0602066801

Ir. Robert Rianto Widjaja, MT.

NIDN. 0627066701

Ir. Ign. Dono Sayoso, MSR.

NIDN. 0608075601

PRAKATA

Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, dikarenakan berkat dan limpahan rahmat karunia-Nya sehingga penulis dapat menyusun proyek akhir dengan judul Perancangan *Game* Android untuk Pembelajaran Sejarah Kemerdekaan Indonesia (1908 - 1945) dengan Target Remaja Usia 13 – 18 Tahun. Proyek akhir berjudul Perancangan *Game* Android untuk Pembelajaran Sejarah Kemerdekaan Indonesia (1908 - 1945) dengan Target Remaja Usia 13 – 18 Tahun disusun dalam rangka pemenuhan syarat kelulusan program studi Desain Komunikasi Visual.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Bayu Widianoro, ST. MSn, Prof Dr.-Ing. Ir. L.M.F. Purwanto, M.T., dan Bapak Ronny Ronny Jonathan, S.Ds selaku dosen pembimbing dan Bapak Ir. Robert Rianto Widjaja, MT. sebagai koordinator proyek akhir Desain Komunikasi Visual 06 atas bimbingannya selama pengerjaan karya tulis ini.

Karya tulis berjudul Perancangan *Game* Android untuk Pembelajaran Sejarah Kemerdekaan Indonesia (1908 - 1945) dengan Target Remaja Usia 13 – 18 Tahun ini akan membahas tentang perancangan media pembelajaran sejarah kebangkitan nasional Indonesia dengan media *game* android secara bertahap sebagai sarana untuk mengubah citra sejarah yang membosankan menjadi menyenangkan dengan cara dan baru khususnya pada remaja usia 13 – 18 tahun.

Demikian laporan proyek akhir ini penulis susun, semoga laporan ini bermanfaat bagi pembaca dan peneliti berikutnya. Bila adanya kesalahan dalam laporan ini penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca sekalian. Kritik dan pujian yang penulis terima akan menjadi evaluasi bagi penulis untuk perkembangan di masa depan.

Penulis

ABSTRAK

Perkembangan teknologi pada zaman sekarang membuat pertukaran informasi menjadi lebih mudah, media untuk hiburanpun menjadi semakin variatif dan menarik. Banyaknya budaya asing yang masuk dapat melunturkan nasionalisme bila tidak dijaga dengan baik, namun pada kenyataannya pengetahuan sejarah sebagai dasar untuk membangun nasionalisme tidak dianggap sebagai suatu hal yang penting. Sejarah dianggap sebagai suatu hal yang membosankan dan tidak penting, serta tidak memiliki peran nyata pada kehidupan sehari-hari. Beberapa faktor melatar belakangi stereotype tersebut, salah satunya sistem pembelajaran di sekolah yang tidak baik sehingga murid menjadi tidak menyukai pelajaran sejarah. Faktor inilah yang nantinya tumbuh dan berkembang menjadi stereotype buruk pada sejarah di masyarakat, Sehingga membuat sejarah menjadi menyenangkan merupakan sebuah hasil yang harus dicapai melalui perancangan ini.

Dalam penyusunannya penulis mengumpulkan data melalui pustaka dan pengumpulan data secara langsung seperti wawancara dan keusioner. Dengan menggunakan teori-teori yang penulis dapatkan melalui pustaka dan data yang penulis dapatkan, penulis menarik kesimpulan bahwa perancangan *game* berbasis android dapat mengatasi masalah tersebut dengan memberikan materi sejarah melalui cara yang baru dan media yang dekat dengan masyarakat. Dengan membangun citra sejarah yang menyenangkan minat masyarakat akan meningkat juga untuk mempelajarinya dan pada akhirnya akan memperkuat identitas bangsa dan nasionalisme pada masing-masing individu. Di dalam laporan ini terdapat pembahasan mengenai perancangan dan bagaimana perancangan ini dapat menyelesaikan permasalahan tersebut.

Technologies these days have made information exchange easier, even entertainment comes in a lot of variety platform. Massive amount of foreign culture that flooding our daily life could destroy nationalism and national identity if there's no action to preserve it. But in reality, historical knowledge that would be the base of nationalism considered unimportant. History were considered as something boring, unessential, and doesn't have any use in everyday activity. There are some factors for that stereotype and one of them is bad learning system in school which made students to dislike the subject. This factor is the factor that could develop into bad stereotype in society. Which is why making history to be enjoyable subject is the main objective of this design.

In the development, writer gathers data by from written source and from direct resource such as interviews and questionnaire. Using theories that writer gathers from written source dan the data writers has, writer concluded that Android based game could be used to solve those problems by giving hystorical material with a new way and platform which is close to people. Through developing a fun image of history peoples desire to learn it more will grow and in the end will strengthen national identity and nationalism on individual basis. About how this program will solve said problems will be explained in this report.

DAFTAR ISI

Halaman Sampul		
Halaman Judul	i	BAB II Tinjauan Umum
Halaman Pernyataan Orisinalitas	ii	2.1. Kerangka Berpikir
Halaman Pengesahan	iii	2.2. Teori Penelitian dan Desain yang relevan
Halaman Kata Pengantar	v	2.3. Kajian Pustaka
Halaman Abstrak	vi	2.4. Studi Komparasi
Halaman Daftar Isi	vii	BAB III Strategi Komunikasi
Halaman Daftar Gambar	viii	3.1. Data hasil penelitian
BAB I Pendahuluan		3.2. Khalayak sasaran (<i>target audience</i>)
1.1. Latar Belakang Masalah	1	3.3. Strategi Komunikasi
1.2. Identifikasi Masalah	1	BAB IV Strategi Kreatif
1.3. Pembatasan Masalah	2	4.1. Konsep Visual
1.4. Perumusan Masalah	2	4.2. Konsep Verbal
1.5. Tujuan Penelitian	2	4.3. Visualisasi Desain
1.6. Manfaat Penelitian	2	BAB V Kesimpulan
1.7. Metode Penelitian dan Perancangan	2	
1.8. Sistematika Penulisan	2	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	4	Gambar 4.6	18
Gambar 2.2	4	Gambar 4.7	18
Gambar 2.3	8	Gambar 4.8	19
Gambar 2.4	8	Gambar 4.9	19
Gambar 3.1	10	Gambar 4.10	19
Gambar 3.2	10	Gambar 4.11	20
Gambar 3.3	10	Gambar 4.12	20
Gambar 3.4	11	Gambar 4.13	20
Gambar 4.1	14	Gambar 4.14	20
Gambar 4.2	14	Gambar 4.15	20
Gambar 4.3	15	Gambar 4.16	21
Gambar 4.4	16	Gambar 4.17	21
Gambar 4.5	17	Gambar 4.18	21

